

vtech®

Manual de Instrucciones

GENIO COLOR



Queridos padres:

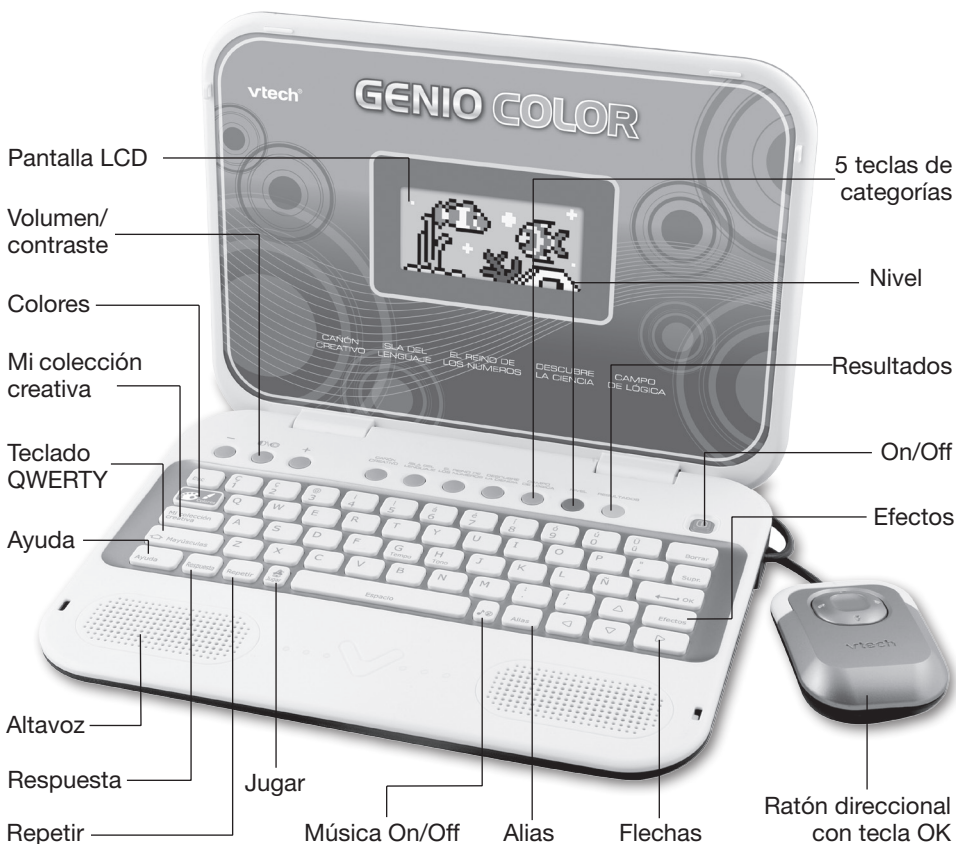
En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar **GENIO COLOR** de **VTech®**.

GENIO COLOR es un juguete idóneo para aprender jugando. Con sus 80 divertidas actividades en español y en inglés, el pequeño ampliará vocabulario, aprenderá rimas, sílabas, números, matemáticas básicas, música, lógica y mucho más.

¡Explora y aprende con el pequeño pingüino y sus amigos! ¿Jugamos?



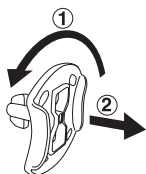
INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un **GENIO COLOR** con ratón direccional integrado
- Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual, contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECCIÓN EN EL EMBALAJE:



1. Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

2. Tire de él hacia afuera.

RETIRAR LA TIRA DE PLÁSTICO

Mientras el juguete esté en su caja, permanecerá conectada una tira de plástico en la parte trasera del mismo, que activa el modo demostración. Al retirar el juguete de la caja, la tira debería desprenderse. Si esto no sucede, por favor, retírela para activar el modo normal de juego.

PARA EMPEZAR A JUGAR

ALIMENTACIÓN

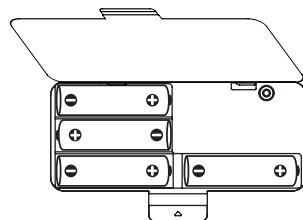
GENIO COLOR de **VTech®** funciona con 4 pilas AA/AM-3/LR6 (incluidas con finalidad demostrativa) o un adaptador de **VTech®** de 7.5v 400mA o de 9V 300mA (de venta por separado).

Si va a utilizar el adaptador, recuerde quitar antes las pilas.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

NOTA: Para un mejor rendimiento del producto, retire las pilas que vienen de fábrica e instale unas nuevas alcalinas.

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque 4 pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



ADAPTADOR AC-DC

Este aparato es compatible con un adaptador de 7.5V    400mA  o 9V    300mA  centro positivo que cumpla la normativa EN61558, o con el adaptador de **VTech®** de 7.5V o de 9V.

CONEXIÓN DEL ADAPTADOR

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice la toma del adaptador en la parte izquierda del juguete.
3. Conecte el adaptador al aparato.
4. Enchufe el adaptador a la red.

5. Encienda el juguete.

NOTA: El adaptador no debe permanecer conectado al aparato, si el mismo no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

ATENCIÓN

- El juguete no está diseñado para niños menores de 3 años.
- Utilice tan solo un adaptador recomendado en este manual.
- El adaptador no es un juguete.
- No limpie nunca con un líquido un juguete enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete o el adaptador enchufado durante un largo periodo de tiempo.

INFORMACIÓN DEL ADAPTADOR DE CORRIENTE

- Use el adaptador **VTech®** u otro estándar de 7.5V  400mA o 9V  300mA que cumpla la normativa EN61558.
- Utilice solamente un adaptador con las mismas características que el recomendado.
- Use sólo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.

NOTA A LOS PADRES

Examine regularmente el adaptador y cualquiera de sus componentes (cable, enchufe, juntas...). No lo utilice si estuviera dañado.

USO DEL RATÓN

Pulse el cursor del ratón para seleccionar una actividad o responder a preguntas de alguna de las actividades.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

ALIAS

Introduce tu nombre o alias cuando enciendas tu ordenador por primera vez. Siempre que quieras podrás reemplazar este nombre presionando la tecla "Alias" en el teclado.

NIVEL

En la mayoría de las actividades, después de 3 rondas seguidas de respuestas correctas y de obtener de 80-100 puntos en cada ronda, automáticamente pasarás al siguiente nivel de dificultad.

Pulsa la tecla NIVEL para seleccionar la dificultad a la que quieres jugar.

1. Principiantes 2. Cadetes 3. Expertos

MI COLECCIÓN CREATIVA

Presiona “**Mi colección creativa**” para ver las últimas creaciones que hayas hecho en las siguientes actividades:

A01	¡A pintar!
A02	Mi acuario
A03	Noche de teatro
A04	El jardín mágico
A05	Animales raros
A06	Criaturas raras
A07	Dinosaurios raros

RESULTADOS

Pulsa la tecla “RESULTADOS” para ver cuánto has jugado en cada categoría.

SALVAPANTALLAS

El salvapantallas aparecerá automáticamente si después de 60 segundos no se ha interactuado con el juguete.

JUGAR

Diviértete viendo una animación cuando presiones la tecla “Jugar” en el teclado.

ENCENDER O APAGAR LA UNIDAD

Pulsa  para encender la unidad. Pulsa  para apagar la unidad.

SELECCIONAR ACTIVIDADES

Cuando enciendas la unidad y antes de cada categoría podrás ver una animación. Puedes elegir una categoría para jugar de diferentes maneras:

1. Pulsando la tecla OK cuando veas la categoría a la que quieres jugar.
2. Usando el cursor del ratón o las flechas y pulsando OK para confirmar.
3. Pulsando la categoría directamente.

Después de seleccionar la categoría puedes elegir las actividades de varias maneras:

1. Pulsa la tecla OK cuando veas la actividad a la que quieres jugar.
2. Usa el cursor del ratón o las flechas y pulsa OK para confirmar.

RESPUESTA

En la mayoría de las actividades, la unidad te dará la respuesta correcta tras cierto número de intentos o al pulsar esta tecla.

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **GENIO COLOR** de **VTech®** se desconecta automáticamente tras varios minutos de inactividad. Para volver a encenderlo, pulsa de nuevo el botón On/Off . No obstante, desconecta tu ordenador cuando termines de jugar. Es recomendable desconectar el adaptador o extraer las pilas si **GENIO COLOR** de **VTech®** no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

CONTROL DE VOLUMEN Y CONTRASTE

Para ajustar el volumen, pulsa  y aparecerá una imagen en la pantalla. Utiliza el ratón, las flechas o los botones “-” y “+” para mover el cursor. Pulsa de nuevo para ajustar el contraste de la misma manera. Hay 5 niveles de volumen y contraste para elegir.

TECLADO



Tu **GENIO COLOR** de **VTech®** tiene un teclado QWERTY muy completo. Estas son sus funciones:

FUNCIONES DE LAS TECLAS

1.  **On/Off:** Pulsa este botón para encender y apagar el juguete.

CANCIÓN CREATIVO ISLA DEL LENGUAJE EL REINO DE LOS NÚMEROS DESCUBRE LA CIENCIA CAMPO DE LÓGICA

2. 

Contiene 5 categorías: Pulsa una de las teclas para ir directamente a la categoría.

NIVEL

3.  **NIVEL:** Pulsa esta tecla para cambiar el nivel de dificultad.

RESULTADOS

4.  **RESULTADOS:** Pulsa esta tecla para ver cuánto has jugado.

5.  **ALIAS:** Pulsa esta tecla para cambiar el nombre o Alias actual.

6.  **Esc:** Pulsa esta tecla para ir a la pantalla anterior, salir de la actividad en la que te encuentres o seleccionar el idioma.

7.  **Efectos:** Pulsa esta tecla para añadir efectos a las canciones de las actividades A09-A11. (Disponible solo en estas actividades musicales).

8.  **Colores:** Pulsa esta tecla en las actividades de dibujo para elegir un color de la paleta.

9.  **Mi colección creativa:** Pulsa esta tecla para ver las actividades creativas A01-A07.



10.  **Volumen/Contraste:** Pulsa esta tecla para ajustar el contraste en la pantalla LCD y el volumen, pulsa + o - para aumentarlo o disminuirlo.

11.  **Mayúsculas:** Pulsa esta tecla junto con la tecla de la letra para escribirla en mayúscula. Puedes usarla también para acceder a letras/símbolos o funciones de algunas teclas.

12.  **Ayuda:** Pulsa esta tecla para obtener ayuda o repetir alguna instrucción.

13.  **Respuesta:** Pulsa esta tecla para obtener la respuesta correcta en la mayoría de las actividades. Ten en cuenta que si pulsas esta tecla, no recibirás puntos en el juego.

14.  **Repetir:** Pulsa esta tecla para repetir una pregunta o una instrucción.
15.  **Borrar:** Pulsa esta tecla para borrar el carácter situado a la izquierda del cursor.
16.  **Supr.:** Pulsa esta tecla para borrar todo el texto.
17.  **OK:** Pulsa esta tecla para confirmar una elección.



18.    **Flechas:** Utiliza estas teclas para hacer elecciones o moverte por el menú principal.
19.  **Jugar:** Pulsa esta tecla para ver una divertida animación en cualquier momento.
20.  **Música On/Off:** Esta tecla te permitirá activar o desactivar la música de fondo.

21.  **Espacio:** Mientras escribas, pulsa esta tecla para insertar espacios entre las palabras, letras o números.

22.          

Teclas de números: Puedes escribir números usando estas teclas. También puedes usar estas teclas para introducir notas musicales en la actividad “Música, maestro”.

23.          
-          
-       

Teclas de letras: Usa estas teclas para escribir letras o palabras en las actividades que lo requieran. Para escribir una mayúscula acentuada, pulsa ,

 y la letra.

24. **G**
Tempo **Tempo:** Pulsa esta tecla para cambiar el tempo de la melodía en las actividades relativas a música.
25. **H**
Tono **Tono:** Pulsa esta tecla para cambiar el tono de la melodía en las actividades relativas a música.

ACTIVIDADES

Tu **GENIO COLOR** de **VTech®** contiene 80 actividades en español y 80 actividades en inglés.

Número	Actividad	Categoría
A01	¡A pintar!	CAÑÓN CREATIVO
A02	Mi acuario	
A03	Noche de teatro	
A04	El jardín mágico	
A05	Animales raros	
A06	Criaturas raras	
A07	Dinosaurios raros	
A08	Música maestro	
A09	Noche de concierto	
A10	Concierto de animales	
A11	Zona DJ	
A12	¡A bailar!	
A13	Burbujas de letras	ISLA DEL LENGUAJE
A14	Sorpreletras	
A15	Letras en alta mar	
A16	Abecedario para principiantes	
A17	Abecedario para cadetes	
A18	Abecedario para expertos	
A19	Palabras en alta mar para principiantes	
A20	Palabras en alta mar para cadetes	
A21	Palabras en alta mar para expertos	
A22	Descubriendo los iglús	
A23	Viaje de vocales	
A24	Palabras escondidas	
A25	Palabras para principiantes	
A26	Palabras para cadetes	

A27	Palabras para expertos	ISLA DEL LENGUAJE
A28	Fiesta de rimas	
A29	Viaja con las rimas	
A30	Buque buscador de rimas	
A31	Buque experto en rimas	
A32	Explorando las sílabas	
A33	Conociendo las sílabas	
A34	Maestro en sílabas	
A35	Sílabas en alta mar-nivel I	
A36	Sílabas en alta mar-nivel II	
A37	Sílabas en alta mar-nivel III	
A38	¡A contar!	EL REINO DE LOS NÚMEROS
A39	Sumas y más	
A40	Formas congeladas	
A41	Cuentaformas-nivel I	
A42	Cuentaformas-nivel II	
A43	Cuentaformas-nivel III	
A44	Las horas	
A45	¿Qué hora es?	
A46	Más y menos para principiantes	
A47	Más y menos para cadetes	
A48	Mayor y menor	
A49	Grande y pequeño	
A50	Más grande	
A51	Más pequeño	
A52	Mates-nivel I	
A53	Mates-nivel II	
A54	Mates-nivel III	
A55	Sonidos de la naturaleza	DESCUBRE LA CIENCIA
A56	Sonidos misteriosos-nivel I	
A57	Sonidos misteriosos-nivel II	
A58	Sonidos misteriosos-nivel III	
A59	Descubre a los animales	
A60	Aprendiz de detective	
A61	Detective experimentado	
A62	Maestro Detective	

A63	¡En fila!-nivel I	CAMPO DE LÓGICA
A64	¡En fila!-nivel II	
A65	¡En fila!-nivel III	
A66	Pingüinos posando-nivel I	
A67	Pingüinos posando-nivel II	
A68	Pingüinos posando-nivel III	
A69	De pesca-nivel I	
A70	De pesca-nivel II	
A71	De pesca-nivel III	
A72	Colores traviesos-nivel I	
A73	Colores traviesos-nivel II	
A74	Colores traviesos-nivel III	
A75	Los invasores-nivel I	
A76	Los invasores-nivel II	
A77	Los invasores-nivel III	
A78	El laberinto-nivel I	
A79	El laberinto-nivel II	
A80	El laberinto-nivel III	

CAÑÓN CREATIVO

A01. ¡A pintar!

¿Quieres llegar a ser un buen pintor? Elige un dibujo, pulsa la tecla Colores y elige un color.

A02. Mi acuario

¡Crea tu propio acuario! Decora tu acuario con diferentes peces y objetos divertidos. Después alimenta a tus peces.

A03. Noche de teatro

¡Damas y caballeros, el espectáculo va a comenzar! Elige los personajes y el decorado. Después podrás cambiar sus colores.

A04. El jardín mágico

Este jardín está lleno de sorpresas. Elige una planta y riégala, verás qué sucede.

A05. Animales raros

¡Es hora de divertirse! Crea animales que jamás hayas visto. Usa tu imaginación para crearlos.

A06. Criaturas raras

¡Seguimos con la diversión! Selecciona diferentes partes y crea una criatura diferente.

A07. Dinosaurios raros

Ahora crea un dinosaurio que jamás hayamos visto. Elige las partes que quieras y diviértete.

A08. Música, maestro

Pulsa los números para crear una melodía y después pulsa OK para que la baile el pingüino. ¡Será muy divertido!

A09. Noche de concierto

¡Bienvenido al concierto de los pingüinos! Selecciona una canción y después un instrumento. Puedes cambiar la velocidad del baile de los pingüinos usando las flechas arriba y abajo. Si pulsas la tecla Efectos, podrás incluir efectos sonoros diferentes.

A10. Concierto de animales

Elige una canción y el animal que quieras que cante, y a disfrutar. ¡Bravo! ¡Bravísimo!

A11. Zona DJ

¡Damas y caballeros, aquí está el pingüino DJ! Elige una canción. Pulsa la tecla Tempo o Tono para hacer mezclas y pulsa la tecla Efectos para añadir efectos divertidos.

A12. ¡A bailar!

¡Vamos a crear un nuevo estilo funky para los pingüinos! Usa las flechas o el ratón para elegir los pasos y pulsa OK para confirmar. Después pulsa la barra espaciadora para ver el baile del pingüino.

ISLA DEL LENGUAJE**A13. Burbujas de letras**

Pulsa las letras que veas para escucharlas. El pingüino está jugando con las burbujas de letras. ¡Qué divertido!

A14. Sorpreletras

El pingüino ha recibido un regalo. ¿Quieres ayudarlo a saber qué es?

A15. Letras en alta mar

¿Quieres ser gran detective de letras? Ayuda al pingüino a identificar las letras mayúsculas y minúsculas.

A16. Abecedario para principiantes

Vamos a buscar las palabras en el Pueblo Pingüino. Aprende letras y palabras.

A17. Abecedario para cadetes

¡Hola, exploradores! Vamos a explorar el Pueblo Pingüino y a averiguar qué sorpresas nos espera en cada iglú. Elige una palabra y diviértete.

A18. Abecedario para expertos

Aprende palabras para verdaderos expertos.

A19. Palabras en alta mar para principiantes

He visto una palabra que empieza por la letra B. ¿Me ayudas a encontrarla? Encuentra las palabras y continúa aprendiendo.

A20. Palabras en alta mar para cadetes

¡Es hora de explorar el mar! ¿Quieres ayudar al pingüino a encontrar palabras?

A21. Palabras en alta mar para expertos

¡Bienvenidos, expertos! ¿Ayudamos al pingüino a encontrar algunas palabras más?

A22. Descubriendo los iglús

Vamos a descubrir qué encierran los iglús en el Pueblo Pingüino. ¡Mira en cada iglú! ¡Nuevas palabras!

A23. Viaje de vocales

¡Encuentra la palabra que contenga la vocal dada!

A24. Palabras escondidas

¡Descubre qué palabra se esconde en el último iglú y disfruta con ello!

A25. Palabras para principiantes

Las letras están formando palabras. ¿Sabes cuáles son?

A26. Palabras para cadetes

¡Hay muchas palabras por descubrir!

A27. Palabras para expertos

Hola, expertos. ¡Vamos a buscar más palabras!

A28. Fiesta de rimas

¡Vamos a buscar las rimas más divertidas!

A29. Viaja con las rimas

El barco ya ha llegado a puerto, ahora debemos ayudar al pingüino a encontrar las rimas.

A30. Buque buscador de rimas

¡Es hora de navegar! Busca las rimas en el mar.

A31. Buque experto en rimas

¿Ya eres un experto en rimas? Es hora de demostrarlo.

A32. Explorando las sílabas

¡Bienvenido al pueblo de los pingüinos! Ellos te enseñarán a reconocer las sílabas que forman una palabra.

A33. Conociendo las sílabas

Ya sabes lo que es una sílaba. Averigua de cuántas sílabas se compone cada palabra.

A34. Maestro en sílabas

¿Ya eres un experto en sílabas? Es hora de demostrarlo.

A35. Sílabas en alta mar-nivel I

¿Qué está pasando en el barco? Encuentra la palabra que tenga el número de sílabas dado.

A36. Sílabas en alta mar-nivel II

Ahora que conocemos un poco más sobre las sílabas, vamos a seguir aprendiendo.

A37. Sílabas en alta mar-nivel III

Ya eres un experto en reconocer el número de sílabas de cada palabra.

¡Enséñanos cómo lo haces!

EL REINO DE LOS NÚMEROS

A38. ¡A contar!

¡Vamos a aprender a contar con el pingüino! Si pulsas las teclas de los números, los contaremos juntos.

A39. Sumas y más

Elige dos números. Súmalos y averigua cuántos peces hay.

A40. Formas congeladas

¡Hay figuras congeladas en el jardín! Averigua qué formas son.

A41. Cuentaformas-nivel I

¿Cuántas figuras hay? Cuenta las formas.

A42. Cuentaformas-nivel II

¿Quieres ayudar al pingüino a contar las formas?

A43. Cuentaformas-nivel III

¡La aventura sigue! Cuenta más formas sin parar.

A44. Las horas

¡Mueve las manecillas del reloj para aprender las horas! ¡Te lo vas a pasar genial!

A45. ¿Qué hora es?

Ayuda al pingüino a aprender las horas.

A46. Más y menos para principiantes

Ayuda al pingüino a reconocer el lado con más o menos figuras.

A47. Más y menos para cadetes

Sigue contando figuras para saber en qué lado hay más o menos.

A48. Mayor y menor

¿Sabes qué número es mayor o menor?

A49. Grande y pequeño

¿Sabes cuál es el más pequeño? ¿Y el más grande?

A50. Más grande

El pingüino está un poco confuso y no sabe qué objeto es más grande, ¿puedes ayudarlo?

A51. Más pequeño

Sigue un poco confuso y ahora necesita saber cuál es el objeto más pequeño.

A52. Mates-nivel I

Hay algo que está bloqueando el camino para que el pingüino llegue a casa. Si averiguas la cifra correcta, se desbloqueará.

A53. Mates-nivel II

Ahora necesita resolver unas restas y sumas para desbloquear el camino. ¿Le ayudas?

A54. Mates-nivel III

¡Ahora más sumas y restas! ¡Más divertido!

DESCUBRE LA CIENCIA**A55. Sonidos de la naturaleza**

¡Los sonidos de la naturaleza son increíbles si los escuchas con atención!

A56. Sonidos misteriosos-nivel I

¿Sabes qué sonido es?

A57. Sonidos misteriosos-nivel II

¡Y más sonidos!

A58. Sonidos misteriosos-nivel III

Practica un poco más.

A59. Descubre a los animales

¡Más sonidos! ¡Qué genial!

A60. Aprendiz de detective

¿Cuánto sabes sobre los animales?

A61. Detective experimentado

Aprende diferentes partes de los animales.

A62. Maestro Detective

Ya eres un experto en reconocer partes de los animales. Sigue ayudando al pingüino a identificarlas.

CAMPO DE LÓGICA**A63. ¡En fila!-nivel I**

¿Cuál es el pingüino diferente?

A64. ¡En fila!-nivel II

Hay un pingüino con algo que le diferencia de los demás. ¿Sabes cuál es?

A65. ¡En fila!-nivel III

¡Ya eres todo un experto! ¿Quieres practicar un poco más?

A66. Pingüinos posando-nivel I

Vamos a hacer algunas fotos a los pingüinos. Haz una foto al pingüino que sea del mismo color que el que acabas de ver. ¡Te divertirás!

A67. Pingüinos posando-nivel II

A los pingüinos les gusta mucho que les hagan fotos, ¿quieres hacérselas tú?

A68. Pingüinos posando-nivel III

Ya eres un experto fotógrafo. Tienes a los mejores modelos para hacerles fotos: ¡los pingüinos!

A69. De pesca-nivel I

¡Vamos de pesca! Estate atento a los peces y échales el mejor cebo.

A70. De pesca-nivel II

¡Ir de pesca con el pingüino es muy divertido!

A71. De pesca-nivel III

Ahora, averigua qué peces son del mismo color.

A72. Colores traviosos-nivel I

Creo que he perdido mi llave, ¿me ayudas a encontrarla?

A73. Colores traviosos-nivel II

Ayuda al pingüino a buscar la llave que ha perdido. Recuerda que es del mismo color que la puerta. ¿Estás listo?

A74. Colores traviosos-nivel III

Ya eres un experto en buscar llaves, pero sigue practicando un poco más.

A75. Los invasores-nivel I

¡Los pingüinos están en alerta! Atrapa al monstruo marino para ayudar al Pueblo Pingüino.

A76. Los invasores-nivel II

Atrapa a los monstruos del mismo color y libera al Pueblo Pingüino.

A77. Los invasores-nivel III

¡Más monstruos! ¡Sigue atrapándolos!

A78. El laberinto-nivel I

Ayuda a Pingüi a llevar la bola de nieve a través del laberinto para que pueda construir su casa.

A79. El laberinto-nivel II

Pingüi sigue necesitando tu ayuda para construir su casa.

A80. El laberinto-nivel III

¡Adelante! ¡Sigue jugando con Pingüi!

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

ADVERTENCIA:

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de una pantalla. Aunque Genio Color no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar jugando muy cerca de una pantalla durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. Si **GENIO COLOR** de **VTech®** deja de funcionar o no se enciende:
 - Compruebe las pilas. Asegúrese de que son nuevas y están correctamente instaladas.
2. Si tras pulsar el botón On/Off no ocurre nada:
 - Asegúrese de que la unidad está enchufada.
 - Si está utilizando pilas, compruebe que están instaladas respetando la polaridad de las mismas.
3. Si enciende la unidad pero no se ve nada en la pantalla:
 - Ajuste el contraste de la misma.
4. Si no puede oír ningún sonido:
 - Ajuste el volumen.

5. Si la imagen se queda bloqueada y no responde a ningún botón:
- Retire las pilas o desconecte el adaptador durante unos minutos. Vuelva a poner las pilas o enchufe de nuevo el adaptador.
6. Si no hay imagen en la pantalla pero escucha el sonido con normalidad, pulse entonces el botón On/Off para apagar la unidad, y púlselo de nuevo para encenderla. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente en el teléfono 91 312 0770 (válido únicamente para España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

VTech® Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de las posibles pérdidas y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. El uso de este software es responsabilidad exclusiva del usuario y por tanto, **VTech®** Electronics y sus distribuidores no se responsabilizan de reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso del mismo. **VTech®** Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.





TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 años siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

